



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

**MANUEL DU SCOREUR FEDERAL NIVEAU 2
BASEBALL – SOFTBALL
« SF2 »**

« INITIATION AUX STATISTIQUES »

Edition 2024



SOMMAIRE

	Page
1. INTRODUCTION.....	4
1.1 Objectifs et contenu du manuel.....	4
2. STATISTIQUES OFFENSIVES.....	5
2.1 Les statistiques individuelles.....	6
2.2 Conseils méthodologiques.....	10
2.3 Le Game Winning RBI.....	10
3. STATISTIQUES DEFENSIVES.....	11
3.1 Les statistiques individuelles.....	12
3.2 La case double-jeu.....	13
3.3 Conseils méthodologiques.....	14
4. STATISTIQUES DES RECEVEURS.....	15
4.1 Les statistiques individuelles.....	15
4.2 Conseils méthodologiques.....	16
5. STATISTIQUES DES LANCEURS.....	17
5.1 Les statistiques individuelles.....	18
5.2 Conseils méthodologiques.....	20
5.3 Crédit de la victoire et de la défaite – Règle 9.17.....	21
5.4 Le blanchissage (SHUT OUT).....	22
6. POINTS MERITES : PRINCIPES DE BASE.....	23
6.1 Concept de reconstruction.....	23
6.2 Reconstruction d’une erreur décisive.....	23
6.3 Reconstruction d’un vol de base.....	26
6.4 Reconstruction d’une interférence.....	28
6.5 Reconstruction d’un 3ème strike relâché.....	30
6.6 Reconstruction d’un TIE BREAK.....	31
7. MOYENNES : PRINCIPES DE BASE.....	32
7.1 Moyenne de victoires d’une équipe : AVG.....	32
7.2 Moyenne offensive : AVG « BATTING AVERAGE ».....	32
7.3 Puissance offensive : SLG « SLUGGING AVERAGE ».....	32
7.4 Moyenne défensive : FLD% « FIELDING PERCENTAGE ».....	32
7.5 Moyenne de points mérités : ERA « EARNED RUN AVERAGE ».....	33
7.6 Moyenne d’arrivées en 1ère base : OBP.....	33

1. INTRODUCTION

1.1 OBJECTIFS ET CONTENU DU MANUEL

Ce manuel a pour but d'expliquer les bases nécessaires à l'établissement des statistiques d'une rencontre.

Vous y trouverez des bases réglementaires et des conseils méthodologiques.

Établir les statistiques n'a de sens que si le scorage est de bonne qualité.

2.1 LES STATISTIQUES INDIVIDUELLES

Pour chaque frappeur qui s'est présenté à la batte, le statisticien doit compléter la ligne correspondant à ses performances offensives.

ATTAQUE																	
PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	RBI

- **PA** = Plate Appearances = Total At Bat (TAB)

Il s'agit de toutes les présences à la batte du frappeur.

Remarque : Un pinch runner ou un tie breaker rentre directement sur base et n'aura donc pas de PA correspondant à leur présence sur base.

- **AB** = At Bat = $PA - (SH + SF + BB + HP + INT + OB)$

- **R** = Runs = Points

Le point est accordé au joueur qui touche le marbre pour marquer le point.

Ainsi, un frappeur qui est remplacé sur base par un pinch runner aura une présence à la batte mais n'aura pas le crédit du point, c'est le pinch runner qui sera crédité du point, sans présence à la batte.

- **H** = Hits = Coups sûrs

Dans cette colonne, chaque coup sûr doit être compté quel que soit le nombre de bases parcourues sur la frappe.

Le chiffre inscrit dans cette case correspond donc au total des coups sûrs frappés par le joueur.

- **2B, 3B, HR** = Double, Triple et Coup de circuit (Home Run)

Il s'agit de sous classes de la colonne Hits. On précise le nombre de double, triple et home run (intérieur et extérieur).

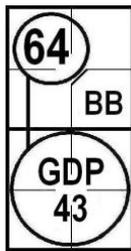
Ainsi, pour connaître le nombre de simples frappés par un joueur, on retire les doubles, triples et HR du total des coups sûrs : $1B = H - (2B + 3B + HR)$

- **GDP** = Grounded into Double Play

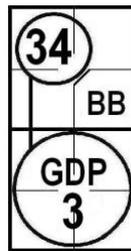
Le GDP est une frappe au sol qui occasionne un double-jeu forcé ou double-jeu forcé inversé. Les conditions à remplir pour créditer un GDP à un joueur, sont les suivantes :

- Moins de 2 retraits
- Un ou plusieurs coureurs forcés d'avancer
- Frappe au sol occasionnant deux ou trois retraits, ou qui les aurait occasionnés si aucune erreur n'avait été commise.

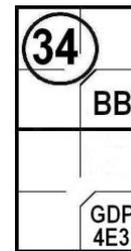
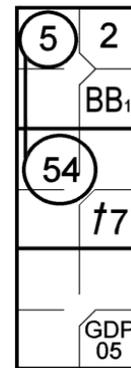
Ce qui est un GDP :



Double-jeu forcé



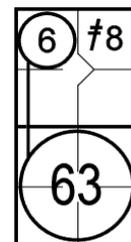
Double-jeu forcé inversé



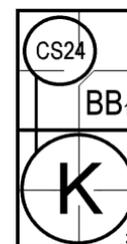
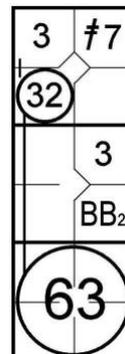
Ce qui n'est pas un GDP :



Frappe en l'air occasionnant un double-jeu



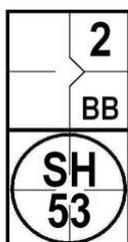
Le coureur n'était pas forcé d'avancer



SH = Sacrifices Hits = Amortis sacrifice

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un sacrifice hit.

Ne pas oublier de compter les sacrifices qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'une erreur ou d'un choix défensif.



- **SF** = Sacrifice Flies = Chandelles sacrifice

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un sacrifice fly.

Ne pas oublier de compter les sacrifices qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'une erreur ou d'un choix défensif.

1	#9	◇
2		
2	SF8	

1	#9	◇
2		
2		SF E8

1	#9	◇
	3	
2	(84)	BB
3		SF 08

- **BB** = Bases on balls = Bases sur balles

Dans cette colonne, chaque BB doit être compté qu'il soit intentionnel ou non.

- **IBB** = Intentional Bases on balls = Bases sur balles intentionnelles

Il s'agit d'une sous classe de BB, on précise le nombre de IBB reçus parmi l'ensemble des BB du frappeur.

Exemple : Un frappeur reçoit 3 BB dont 1 IBB, on note 3 dans la colonne BB et 1 dans la colonne IBB (et non pas 2 et 1).

Tous les BB et IBB doivent être numérotés, BB1, IBB2, BB3 ... repartir à « 1 » dès un changement de lanceur.

- **HP** = Hit by pitch

Le HP est toujours une décision de l'arbitre.

Lorsque le frappeur avait déjà 3 balles au compte, on peut avoir un doute entre BB et HP. La gestuelle de l'arbitre est très différente dans les 2 situations :

En cas de HP, l'arbitre annonce « dead ball » (balle morte) en mettant ses bras en l'air ; en cas de BB, l'arbitre montre la 1ère base avec sa main gauche et la balle est au jeu.

Tous les HP doivent être numérotés, HP1, HP2, ... repartir à « 1 » dès un changement de lanceur.

- **I/O** = Interférences/Obstructions

Dans cette colonne, on comptabilise l'ensemble des arrivées en 1^{ère} base liées à une interférence ou une obstruction.

ATTENTION : une obstruction appelée par l'arbitre qui accorde à un coureur, déjà sur base, une base supplémentaire n'apparaît pas dans cette colonne.

- **SB** = Stolen Bases = Vols de bases. Il s'agit du nombre total de bases volées.

- **CS** = Caught Stealing = Retraits sur tentative de vol

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un retrait sur tentative de vol et ceux aboutissant au gain d'une base par le coureur en raison d'une erreur décisive.

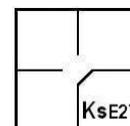
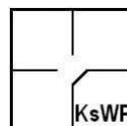
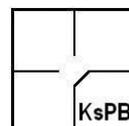
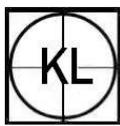
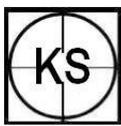
4	CS 25	#9
5		BB

4	CS 2E5	#9
5		BB

- **K** = Strike out = Retraits à la batte

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un strike out.

Ne pas oublier de compter les 3^{ème} strikes qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'un WP, d'un PB, d'une erreur ou d'un choix défensif.



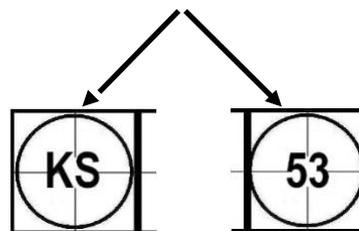
1	(25)	BK2
		BB ₁
2		KsO2

Tous les strikes out doivent être numérotés, KS1, KS2, KS3PB ... repartir à « 1 » dès un changement de lanceur.

Attention d'accorder le K au bon frappeur en cas de changement en cours de compte :

Règle 9.15 (b)

Lorsqu'un batteur quitte la rencontre alors que le compte est de deux strikes et que le batteur remplaçant est retiré à la batte, inscrire le retrait et la présence à la batte au premier batteur. Si le batteur remplaçant complète sa présence à la batte, de quelque autre façon que ce soit, inscrire le résultat au compte du remplaçant



- **RBI** = Runs Batted In = Points produits

Dans cette colonne, on comptabilise l'ensemble des points produits par un joueur.

Attention de penser à compter tous les RBI du frappeur sur un HR (il produit son propre point en plus de ceux des éventuels coureurs sur base).

2.2 CONSEILS METHODOLOGIQUES

Les statistiques offensives peuvent-êre complétées au fur et à mesure de la rencontre en utilisant des bâtonnets ou être réalisées à la fin de la rencontre.

ATTAQUE																	
PA	AB	R	H	2B	3B	HR	G DP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	RBI

ATTAQUE																	
PA	AB	R	H	2B	3B	HR	G DP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	RBI
7	4	2	3	1		1			1	2				2		1	3

Une fois que la ligne de chaque joueur est remplie, on réalise les totaux sur la dernière ligne des statistiques offensives, juste au-dessus de la case du GWRBI.

2.3 LE GAME WINNING RBI

Le Game Winning RBI (GWRBI) est le joueur qui produit le point de la victoire de son équipe.

Il n'y a donc pas toujours de GWRBI, car le point gagnant peut être marqué autrement que grâce à un RBI.

- Qu'est-ce que le point gagnant (Game Winning Run) ?

Il s'agit du point qui permet à une équipe de prendre l'avantage sans jamais être rattrapée dans la suite de la rencontre.

Exemple :

Si l'équipe des visiteurs ouvre le score dès la première manche et n'est jamais rejointe ensuite, le point gagnant sera le 1^{er} point inscrit par l'équipe.

VISITEURS	1	1	1	1	1	0	5
RECEVANTS	0	1	1	1	1	0	4

Une erreur fréquente, dans ce cas précis, est de considérer le 5^{ème} point de la rencontre comme le point gagnant, or l'équipe des visiteurs a fait la course en tête tout le match.

Après avoir identifié le point gagnant, on regarde sur la feuille de scorage si l'avance au marbre est un RBI ou non. Si c'est un RBI, le frappeur qui a produit le point est le GWRBI ; sinon, il n'y a pas de GWRBI pour cette rencontre.

Une fois le joueur identifié, on indique ses nom et prénom ainsi que la manche au cours de laquelle le GWRBI a été réalisé.

GWRBI : DUPONT Pierre (1st inning)

3.1 LES STATISTIQUES INDIVIDUELLES

Pour chaque joueur qui a occupé une position défensive, le statisticien doit compléter la ligne correspondant à ses performances défensives.

Chaque position défensive occupée est notée sur une ligne. Le statisticien indique le nombre de manches jouées (IP), de retraits (PO), d'assistances (A) et d'erreurs défensives (E) pour chaque position occupée.

DEFENSE					
PO	A	E	DP	IP	Pos

Remarque : Règle 9.20 « Quand un joueur, inscrit dans l'ordre à la batte d'une équipe visiteuse, est remplacé avant de jouer en défense, il ne doit pas être crédité de statistiques défensives, à moins qu'il ne joue réellement à cette position pendant la rencontre. »

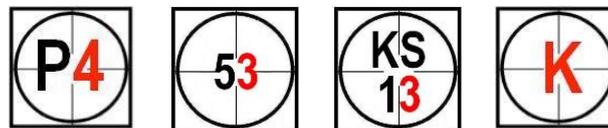
Ce sera le cas également pour les pinch hitters et pinch runners.

- **IP** = Innings Played = manches jouées

Il s'agit du nombre de manches défensives effectuées pour chaque position. Le nombre de manches est subdivisé en tiers en cas de manche incomplète. Ex : 3.1 correspond à 3 manches et 1 retrait

- **PO** = Put Outs = Retraits

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un retrait



Remarque : Lors d'un strike out maîtrisé par le receveur, le retrait est attribué à celui-ci. En cas de retrait après un 3^{ème} strike relâché, le retrait sera attribué au joueur qui réalise effectivement le retrait.

- **A** = Assists = Assistances

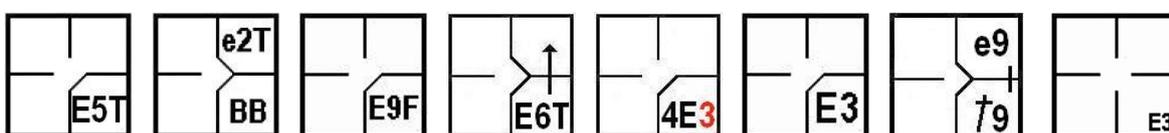
Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'une assistance.



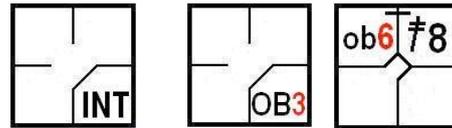
Remarque : Lors d'un strike out maîtrisé par le receveur, on n'accorde pas d'assistance au lanceur. Son lancer correspond à un lancer régulier (pitch) et non à un relais (throw).

- **E** = Errors = Erreurs

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'une erreur défensive.

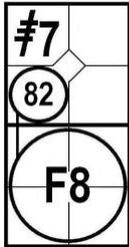


Il faut également penser à attribuer une erreur défensive au receveur en cas d'interférence ainsi qu'à tout défenseur qui commet une obstruction.



- **DP** = Double plays = Double-jeu

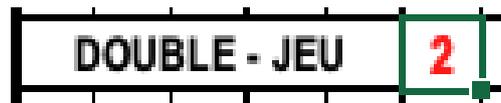
On attribue un DP à chaque joueur ayant participé à un double ou triple jeu.



Sur cette action, on attribue un retrait et une assistance au joueur de champ centre et un retrait au receveur. On accorde un DP au joueur de champ centre et au receveur.

3.2 LA CASE DOUBLE-JEU

On note dans cette case le nombre total de double et triple jeux réalisés par la défense.



3.3 CONSEILS METHODOLOGIQUES

Les statistiques défensives peuvent-être complétées au fur et à mesure de la rencontre en utilisant des bâtonnets ou être réalisées à la fin de la rencontre.

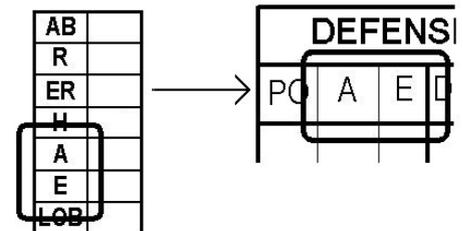
DEFENSE					
PO	A	E	DP	IP	Pos
 				6.1	2
				2.2	5'

DEFENSE					
PO	A	E	DP	IP	Pos
12	4	2		6.1	2
	3	1		2.2	5'

On peut également profiter de chaque changement de position pour compléter les cases PO, A et E en plus de la case IP.

Une fois que la ligne de chaque joueur est remplie, on réalise les totaux sur la dernière ligne des statistiques défensives.

Les sommes obtenues doivent correspondre au nombre total de retraits réalisés par la défense et au total d'assistances et d'erreur réalisées par la défense qui figurent sur l'autre feuille dans les statistiques de demi-manche.



4. STATISTIQUES DES RECEVEURS

Les receveurs ont une partie statistique qui leur est dédiée.

RECEVEURS	PB	SB	CS

A chaque changement de catcheur, reporter le NOM Prénom de ce nouveau joueur dans le cartouche qui lui est dédié.

4.1 LES STATISTIQUES INDIVIDUELLES

- **PB** = Passed Balls = Balles passées

Dans cette colonne, chaque PB doit être compté quel que soit le nombre de bases parcourues sur le PB et le nombre de coureurs en ayant bénéficié.

- **SB** = Stolen Bases = Vols de bases

Dans cette colonne, chaque avance sur vol de base doit être comptée. Un double vol simultané compte pour 2 vols de bases.

Attention à attribuer les PB et SB au bon receveur en cas de changement de receveur au cours d'une manche.

PB3	SB2
3	BB
3	pb3
SB4	HP
	SB4
4	79
	78

Le 1^{er} receveur se voit attribuer 1 SB.

Le 2^{ème} receveur se voit attribuer 1 PB et 2 SB.

- **CS** = Caught Stealing = Retraits sur tentative de vol

Dans cette colonne, on compte seulement les CS auxquels le receveur a participé.

CS ⁸ 136
BB

Ce CS ne sera pas compté dans les statistiques du receveur.

5.1 LES STATISTIQUES INDIVIDUELLES

Pour chaque lanceur, le statisticien doit compléter la ligne correspondant à ses performances.

BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK

- **BF** = Batters Faced = Batteurs affrontés = PA = TAB

Il s'agit du nombre de frappeurs affrontés par le lanceur.

- **AB** = At Bat = PA – (SH+SF+BB+HP+INT+OB)

- **R** = Runs = Points

Le point est attribué à un lanceur **lorsqu'il est responsable de l'arrivée en première base du coureur**, qu'il soit présent ou non au monticule au moment où le point est inscrit.

Ainsi, un lanceur qui est remplacé en laissant sur base des coureurs se verra attribuer les points qu'ils marqueront une fois qu'il aura quitté le monticule.

- **ER** = Earned Runs = Points Mérités

Cette notion statistique est détaillée dans le chapitre suivant.

- **H** = Hits = Coups sûrs

Dans cette colonne, chaque coup sûr doit être compté quel que soit le nombre de bases sur la frappe.

Le chiffre inscrit dans cette case correspond donc au total des coups sûrs frappés contre un lanceur.

- **2B, 3B, HR** = Double, Triple et Coup de circuit (Home Run)

Il s'agit de sous classes de la colonne Hits. On précise le nombre de double, triple et home run (intérieur et extérieur).

Ainsi, pour connaître le nombre de simples frappés contre un lanceur, on retire les doubles, triples et HR du total des coups sûrs : $1B = H - (2B+3B+HR)$

- **SH** = Sacrifices Hits = Amortis sacrifice

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un sacrifice hit.

Ne pas oublier de compter les sacrifices qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'une erreur ou d'un choix défensif.

		2
		BB
SH		53

1		2
		BB ₁
2		SH 1E3

1		2
		BB ₁
2		SH FC54

- **SF** = Sacrifice Flies = Chandelles sacrifice

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un sacrifice fly.

Ne pas oublier de compter les sacrifices qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'une erreur ou d'un choix défensif.

1	#9	
	2	
2	SF8	

1	#9	
	2	
2		SF E8

1	#9	
	3	
2	(84)	BB
3		SF 08

- **BB** = Bases on balls = Bases sur balles

Dans cette colonne, chaque BB doit être compté qu'il soit intentionnel ou non.

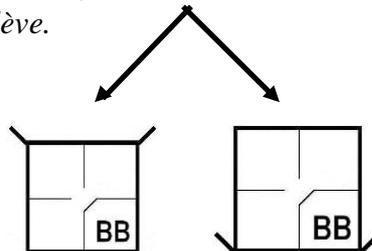
Attention d'accorder le BB au bon lanceur en cas de changement de lanceur en cours de compte :

Règle 9.16 (h)

Un lanceur de relève n'est pas responsable du premier batteur à qui il lance si celui-ci atteint la première base sur quatre balles et si ce batteur avait un avantage décisif en fonction des balles et des prises au moment du changement de lanceur.

1. Si, lors du changement de lanceurs, le compte est de : 2 balles, aucune strike. 2 balles, 1 strike. 3 balles, aucune strike. 3 balles, 1 strike. 3 balles, 2 strikes.

et si le batteur reçoit une base sur balles, inscrire le batteur et le but sur balles au compte du précédent lanceur et non à celui de relève.



- **IBB** = Intentional Bases on balls = Bases sur balles intentionnelles

Il s'agit d'une sous classe de BB, on précise le nombre de IBB reçus parmi l'ensemble des BB du lanceur.

Exemple : Un lanceur réalise 3 BB dont 1 IBB, on note 3 dans la colonne BB et 1 dans la colonne IBB (et non pas 2 et 1).

- **HP** = Hit by pitch

Le HP est toujours une décision de l'arbitre.

Lorsque le frappeur avait déjà 3 balles au compte, on peut avoir un doute entre BB et HP. La gestuelle de l'arbitre est très différente dans les 2 situations :

En cas de HP, l'arbitre annonce « dead ball » (balle morte) en mettant ses bras en l'air ; en cas de BB, l'arbitre montre la 1^{ère} base avec sa main gauche et la balle est au jeu.

- **I/O** = Interférences/Obstructions

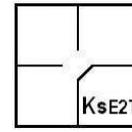
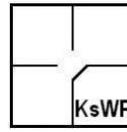
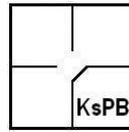
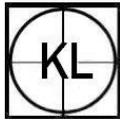
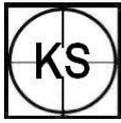
Dans cette colonne, on comptabilise l'ensemble des arrivées en 1^{ère} base liées à une interférence ou une obstruction.

ATTENTION : une obstruction appelée par l'arbitre qui accorde à un coureur, déjà sur base, une base supplémentaire n'apparaît pas dans cette colonne.

- **K** = Strike out = Retraits à la batte

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un strike out.

Ne pas oublier de compter les 3^{ème} strikes qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'un WP, d'un PB, d'une erreur ou d'un choix défensif.



	(25)	BK2
1		BB ₁
2		KsO2

- **WP** = Wild Pitches = Lancers fous

Dans cette colonne, chaque WP doit être compté quel que soit le nombre de bases parcourues sur le WP et le nombre de coureurs en ayant bénéficié.

- **BK** = Balks = Feintes irrégulières du lanceur Il s'agit d'un appel de l'arbitre.

Les feintes irrégulières au softball s'appellent des Illegal Pitches (lancers illégaux) et seront notées dans cette colonne.

5.2 CONSEILS METHODOLOGIQUES

Les statistiques des lanceurs peuvent-être complétées au fur et à mesure de la rencontre en utilisant des bâtonnets ou être réalisées à chaque changement de lanceur.

BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK

BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK
17	12	7	5	5	2		1	1		3		1		3	2	1

Une fois que la ligne de chaque joueur est remplie, on réalise les totaux sur la dernière ligne des statistiques des lanceurs.

Les sommes obtenues doivent correspondre aux totaux des statistiques offensives de l'équipe adverse.

Championnat: Ville: Adresse: Réseau:		Date:	Rencontre n°:	Equipe 1:	Equipe 2:	Arbitre:
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
AB						
R						
ER						
H						
2B						
3B						
HR						
SH						
SF						
BB						
IBB						
HP						
IO						
K						
WP						
BK						
TOTAL						

Championnat: Ville: Adresse: Réseau:		Date:	Rencontre n°:	Equipe 1:	Equipe 2:	Arbitre:
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
AB						
R						
ER						
H						
2B						
3B						
HR						
SH						
SF						
BB						
IBB						
HP						
IO						
K						
WP						
BK						
TOTAL						

5.3 CREDIT DE LA VICTOIRE ET DE LA DEFAITE – REGLE 9.17

Lorsque chaque équipe n’a fait lancer qu’un seul joueur, le crédit de la victoire est accordé au lanceur de l’équipe gagnante et celui de la défaite au lanceur de l’équipe perdante.

Étudions les critères d’attribution lorsque plusieurs lanceurs sont venus au monticule :

- **CREDIT DE LA DEFAITE**

La défaite sera attribuée **au lanceur tenu responsable du point qui permet à une équipe de prendre l’avantage sans jamais être rattrapée** dans la suite de la rencontre.

Pour déterminer le lanceur perdant, **il faut donc rechercher le Game Winning Run** (cf. paragraphe GWRBI), le lanceur tenu responsable du GWR se verra attribuer le crédit de la défaite.

- **CREDIT DE LA VICTOIRE**

La victoire sera attribuée **au lanceur présent au monticule lorsque son équipe marque le GWR.**

AU BASEBALL :

Pour qu’un lanceur qui débute une rencontre (starter) se voit accorder le crédit de la victoire il faut qu’il ait lancé :

- 5 manches complètes pour un match joué en 6, 7, 8 ou 9 manches ;
- 4 manches si la rencontre en fait seulement 5.

AU SOFTBALL :

Le critère est de

- 4 manches lancées par le lanceur partant pour une rencontre de 6 ou 7 manches,
- 3 manches pour une rencontre de 4 ou 5 manches
- 2 manches pour une rencontre en 3 manches.

Donc, même si une équipe prend l’avantage dès le début d’une rencontre, le lanceur partant qui ne remplit pas ce critère de manches, ne pourra pas se voir accorder la victoire.

On accordera alors la victoire au lanceur de relève considéré le plus efficace.

Un lanceur bénéficie de la demi-manche d’attaque suivant son départ du monticule pour déterminer si le crédit de la victoire lui revient ou non.

Ex :

VISITEURS	1	2	1	1	1	1	0	0	0	7
RECEVANTS	2	0	2	1	1	0	0	0	0	6

Le GWR est le 1^{er} point de la 6^{ème} manche.

Le lanceur des visiteurs a été remplacé à la fin de la 5^{ème} manche tout comme le lanceur des recevants.

La défaite sera donc attribuée au 2^{ème} lanceur des recevants et la victoire, au 1^{er} lanceur des visiteurs (5 manches pleines et bénéficie de la demi-manche suivant son départ du monticule).

Commentaire sur la victoire au lanceur de relève considéré le plus efficace :

Règle 9.17(b) Commentaire :

Le but de la règle 9.17(b) est que le lanceur de relève lance au moins une manche complète ou lance au moment où un retrait crucial est réalisé, en fonction du contexte de la rencontre (en prenant en compte le score) pour pouvoir lui attribuer la victoire. Si le premier lanceur de relève lance de manière efficace, le scoreur officiel ne doit pas lui attribuer la victoire de manière présomptive parce que la règle stipule que la victoire doit être attribuée au lanceur le plus efficace, un lanceur suivant pouvant être plus efficace. Le scoreur officiel, pour déterminer quel lanceur a été le plus efficace, doit prendre en compte le nombre de points, de points mérités et le nombre de coureurs laissés sur bases pour chaque lanceur de relève ainsi que le contexte de jeu au moment de l'entrée en jeu de chaque lanceur de relève. Si plusieurs lanceurs de relève ont eu une efficacité similaire, le scoreur officiel devra de préférence accorder la victoire au lanceur étant intervenu le plus tôt dans la rencontre.

• SPECIFICITE DES RENCONTRES « JEUNES »

Les critères de manches lancées pour le lanceur qui débute la rencontre sont prévus pour les adultes et ne sont pas applicables dans les catégories jeunes en raison de rencontres plus courtes et des règles de protection des lanceurs.

La Confédération Européenne de Baseball propose les critères suivants pour attribuer la victoire au lanceur qui débute la rencontre :

- En 12U : 3 manches pour une rencontre en 6 ou 7 manches
 2 manches pour une rencontre en 4 ou 5 manches
 1 ^{2/3} manches pour une rencontre en 3 manches
- En 15U : 4 manches pour une rencontre en 7 manches
 3 manches pour une rencontre en 4, 5 ou 6 manches
 2 manches pour une rencontre en 3 manches

NB : pour appliquer ces règles en France, on ne compte pas le nombre de manches en retraits car toutes les manches ne comptent pas toujours 3 retraits.

5.4 LE BLANCHISSAGE (SHUT OUT)

L'attribution d'un blanchissage (Shut out) à un lanceur est définie par des critères détaillés dans la Règle 9.18.

Un blanchissage est une statistique attribuée au lanceur qui n'accorde aucun point dans une rencontre.

Aucun « blanchissage » ne doit être porté à la fiche d'un lanceur à moins qu'il ne lance une rencontre complète ou qu'il n'entre en jeu à la première manche avant qu'il n'y ait eu de retrait et avant que l'équipe adverse n'ait marqué et qu'il retire alors l'équipe adverse avant qu'elle ne marque, en lançant le reste de la rencontre.

Pour se voir accorder un shut out, le lanceur doit donc lancer un match complet (ou arriver au monticule avant le 1^{er} retrait) et l'équipe ne doit encaisser aucun point.

6. POINTS MERITES : PRINCIPES DE BASE

6.1 CONCEPT DE RECONSTRUCTION

L'établissement des points mérités est régi par la Règle 9.16 :

Un point mérité est un point dont le lanceur est responsable.

Pour déterminer les points mérités, on doit reconstituer chaque manche en éliminant les erreurs (hormis les interférences du receveur) et les balles passées, le bénéfice du doute allant toujours au lanceur, pour établir quelles bases auraient été atteintes par les coureurs lors d'un jeu sans erreur. Dans le but de déterminer les points mérités, une base sur balles intentionnelles, peu importe les circonstances, doit être perçue de la même manière que les autres bases sur balles.

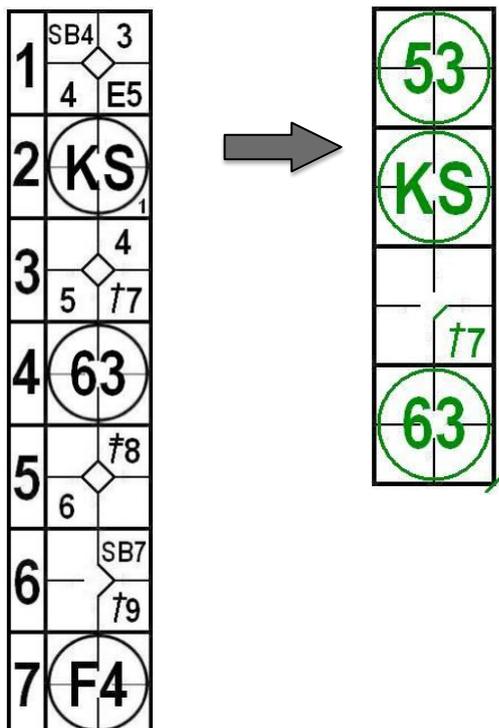
Le concept essentiel à comprendre est que les points mérités sont établis en reconstruisant la manche.

Les points mérités sont des points qui auraient été inscrits même avec une défense idéale, c'est-à-dire une défense que ne fait pas d'erreur et dont le receveur ne fait aucune balle passée.

Pour chaque manche, il faut dans un premier temps reconstruire cette manche idéale pour déterminer quel point aurait été inscrit avec cette défense idéale.

6.2 RECONSTRUCTION D'UNE ERREUR DECISIVE

Exemple 1:



Avec une défense idéale, le joueur de 3^{ème} base attrape la balle et la relaie au 1^{ère} base pour éliminer le batteur coureur.

Le point du 1^{er} frappeur ne peut donc pas être mérité car l'arrivée en 1^{ère} base a eu lieu à cause d'une erreur décisive.

Avec cette 1^{ère} élimination reconstruite, on constate que le retrait du 4^{ème} frappeur devient la 3^{ème} élimination de la manche. La manche reconstruite s'arrête donc après cette 3^{ème} élimination.

Aucun des points de cette manche n'est mérité.

Une erreur décisive correspond donc à un retrait dans la reconstruction de la manche.

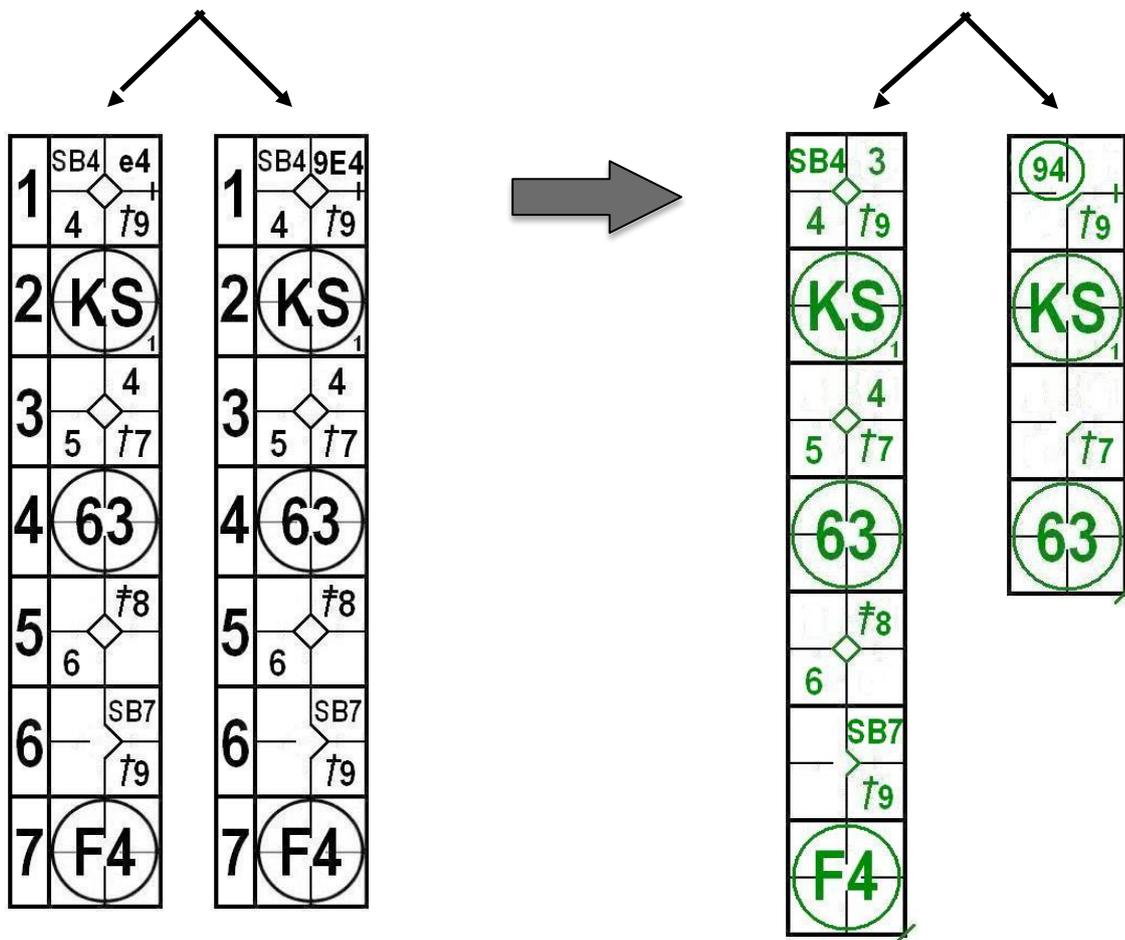
On utilise le terme **d'opportunité défensive** pour insister sur le fait que la défense a eu l'occasion de réaliser une élimination.

On comprend mieux toute l'importance de faire la différence entre erreur décisive et non décisive.

Reprenons l'exemple précédent, en modifiant la frappe du batteur N°1.

Cette fois-ci, il frappe en champ droit et la balle est relayée au 2^{ème} base qui ne maîtrise pas la balle.

Selon le jugement du scoreur, on peut considérer que la défense avait ou non la possibilité d'éliminer le frappeur :



On voit tout de suite que la conséquence du scorage sur l'établissement des points mérités est TRES grande.

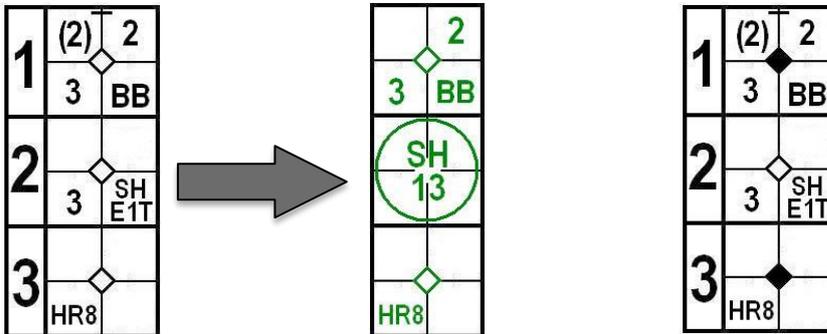
Dans un cas, l'erreur est non décisive et il y aura 3 points mérités ; dans l'autre, l'erreur est décisive et il n'y aura pas de point mérité dans la manche.

Dans le cas d'une erreur non décisive, le coureur n'avance pas mais reste en base ; dans le cas d'une erreur décisive, le joueur est retiré.

- **Comment reconstruire l'avance d'un coureur liée à une erreur décisive du lanceur ?**

La Règle 9.16 (e) précise que :

Toute erreur commise par le lanceur est traitée exactement de la même façon que toute erreur commise par un joueur défensif quelconque dans la comptabilisation des points mérités.

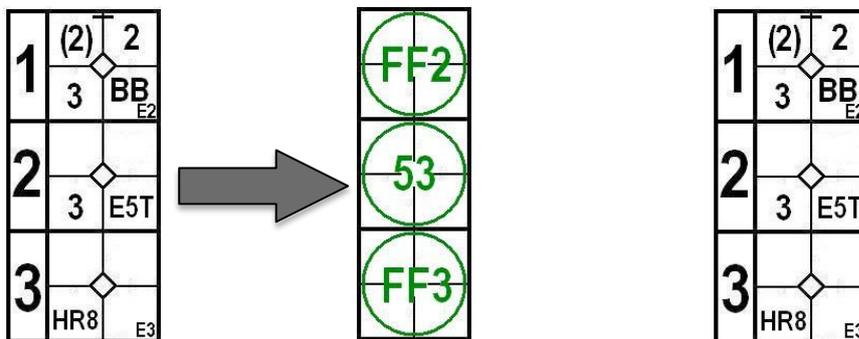


Pour indiquer qu'un point est mérité, on noircit l'intérieur du carré.

- **Comment reconstruire les erreurs sur les attrapés en foul ball ?**

La Règle 9.16 (b) précise que :

Aucun point ne sera mérité lorsqu'il le sera par un coureur qui atteint la première base. 1. Sur un coup sûr ou autrement alors que son temps à la batte a été prolongé par un fly en territoire des fausses balles raté par un joueur défensif.

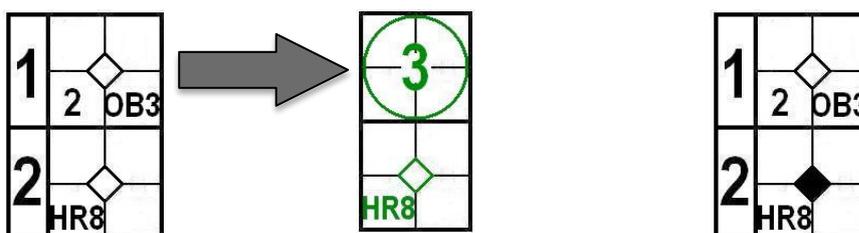


Les erreurs d'attrapé en foul ball deviennent des attrapés de volée en foul ball.

- **Comment reconstruire les obstructions (ou interférence défensives) ?**

La Règle 9.16 (a) précise que :

Une interférence défensive doit être interprétée comme une opportunité défensive.



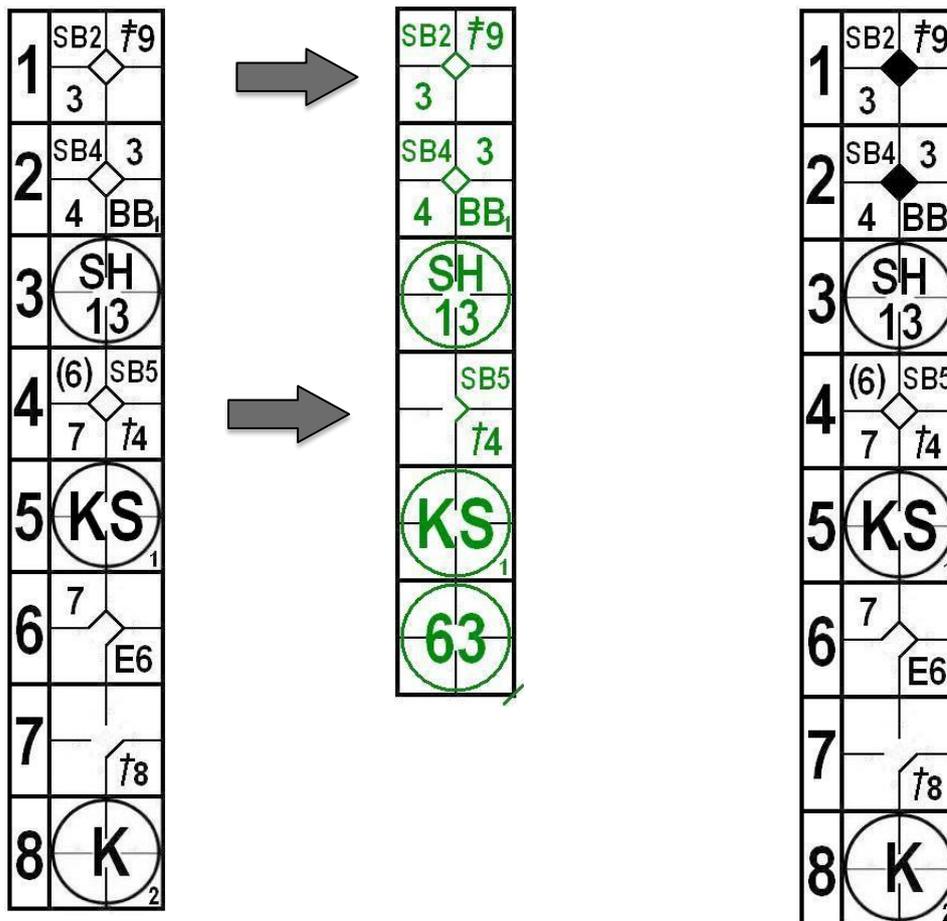
6.3 RECONSTRUCTION D'UN VOL DE BASE

Une défense idéale ne commet pas d'erreur ni de balle passée.

En revanche, il s'agit d'une défense idéale (imaginée) et non pas parfaite : un coureur qui avance grâce à un vol de base ne doit pas être retiré sur caught stealing dans la reconstruction.

Pour reconstruire un vol de base, on fait avancer le coureur à partir du moment où la base devant lui est vide.

Exemple :



Le 1^{er} frappeur arrive en 2^{ème} base grâce à un double, il gagne ensuite la 3^{ème} base grâce à un vol. Le 2^{ème} frappeur arrive en 1^{ère} base grâce à une base sur balles.

Le 3^{ème} frappeur réalise un amorti sacrifice qui fait marquer le 1^{er} frappeur et avancer en 2^{ème} base le 2^{ème} frappeur.

Là encore, la défense est idéale et non parfaite, on respecte donc le retrait qui a été effectivement réalisé par la défense. On ne peut pas décider d'éliminer un coureur sur base sur cette action.

Le 3^{ème} frappeur gagne la 3^{ème} base grâce à un vol de base.

Le 4^{ème} frappeur arrive en 1^{ère} base grâce à un simple en direction du 2^{ème} base et permet au 3^{ème} frappeur de marquer.

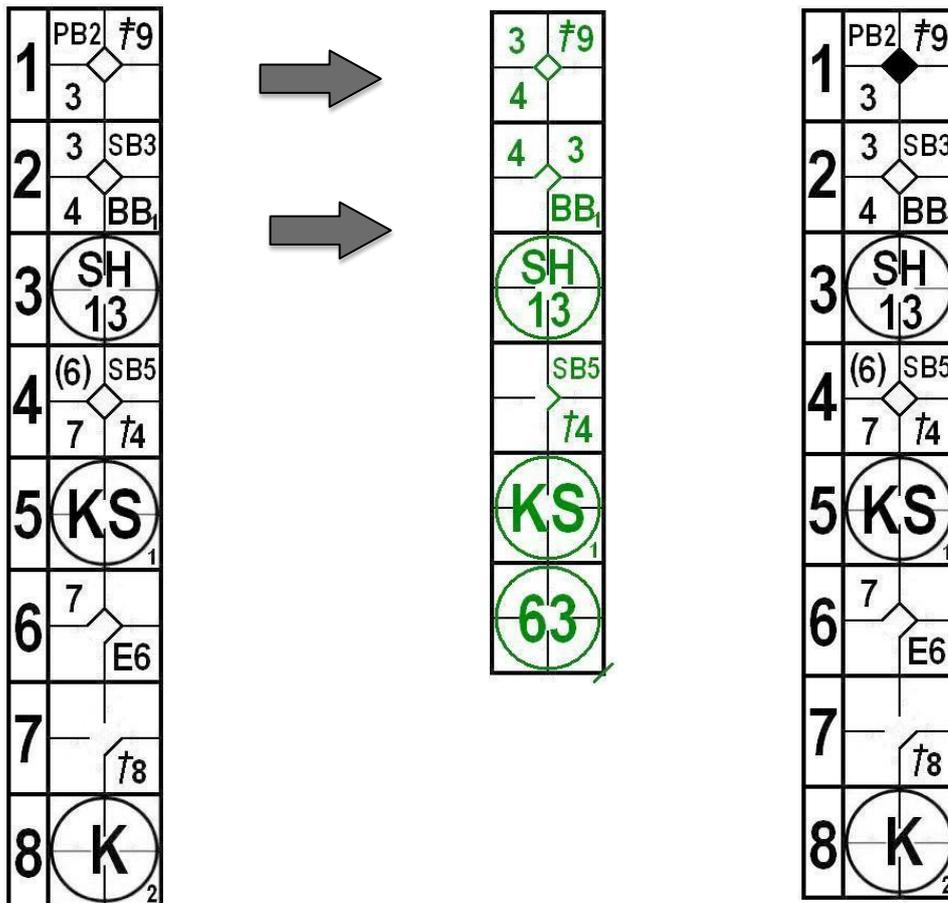
Le 4^{ème} frappeur gagne la 2^{ème} base grâce à un vol de base. Le 5^{ème} frappeur est retiré sur strike out.

Le 6^{ème} frappeur, avec une défense idéale, serait retiré par un relais de l'arrêt-court vers le 1^{ère} base.

La manche reconstruite est donc terminée. Les points des frappeurs 1 et 2 sont donc mérités.

Reprenons l'exemple précédent en introduisant une balle passée.

Exemple 3 :



Le 1^{er} frappeur arrive en 2^{ème} base grâce à un double, une défense idéale ne commet pas de balle passée, notre frappeur reste donc en 2^{ème} base.

Le 2^{ème} frappeur arrive en 1^{ère} base grâce à une base sur balles.

A ce moment, la 2^{ème} base est occupée, on ne peut donc pas faire avancer le 2^{ème} frappeur en 2^{ème} base grâce à son vol.

Le 3^{ème} frappeur réalise un amorti sacrifice qui fait avancer le 1^{er} frappeur en 3^{ème} base et le 2^{ème} frappeur en 2^{ème} base.

Le 4^{ème} frappeur arrive en 1^{ère} base grâce à un simple en direction du 2^{ème} base. On voit que dans la manche réelle, le 2^{ème} frappeur marque grâce à cette action. Dans la reconstruction, on va donc pouvoir faire marquer le 3^{ème} frappeur.

On peut aussi faire avancer le 2^{ème} frappeur en 3^{ème} base.

Le 4^{ème} frappeur gagne la 2^{ème} base grâce à un vol de base. Le 5^{ème} frappeur est retiré sur strike out.

Le 6^{ème} frappeur est retiré grâce à un relais de l'arrêt-court vers le 1^{ère} base.

La manche reconstruite est donc terminée. Seul le point du 1^{er} frappeur est mérité.

6.4 RECONSTRUCTION D'UNE INTERFERENCE

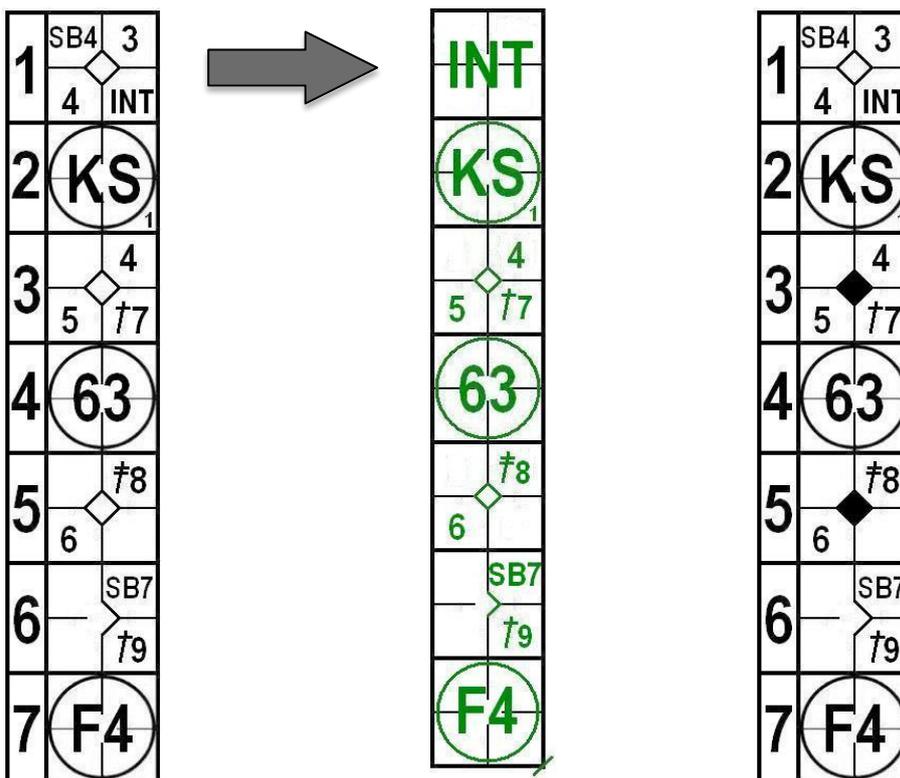
Le statut de l'interférence défensive dans la détermination des points mérités a été modifiée dans les règles officielles en 2007.

Une défense idéale ne commet pas d'interférence défensive ni d'obstruction.
 Mais il est difficile de savoir ce qui se serait passé si ce mauvais jeu n'avait pas été commis.

Ainsi, la Règle 9.16 (a) précise que :

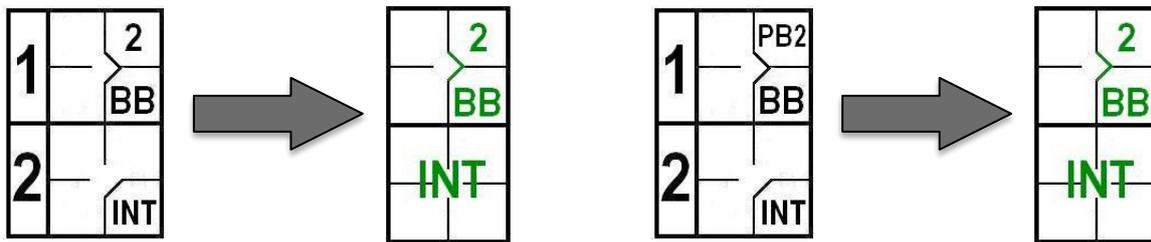
Dans une manche où le batteur coureur atteint la première base sur une interférence du receveur, si ce batteur marque par la suite, son point ne sera pas mérité. Le scoreur officiel ne peut présumer cependant que le batteur coureur aurait été retiré sans l'interférence du receveur (contrairement par exemple aux situations dans lesquelles où le batteur-coureur atteint la première base sur un mauvais jeu d'un joueur de défense inscrit comme une erreur). Comme ce batteur n'a pas eu la possibilité de compléter son tour de batte, on ne peut pas savoir ce qui se serait passé pour lui sans l'interférence du receveur.

L'interférence défensive a donc un statut particulier puisque le point du frappeur ne pourra pas être mérité mais on ne doit pas pour autant considérer cette action comme une opportunité défensive.



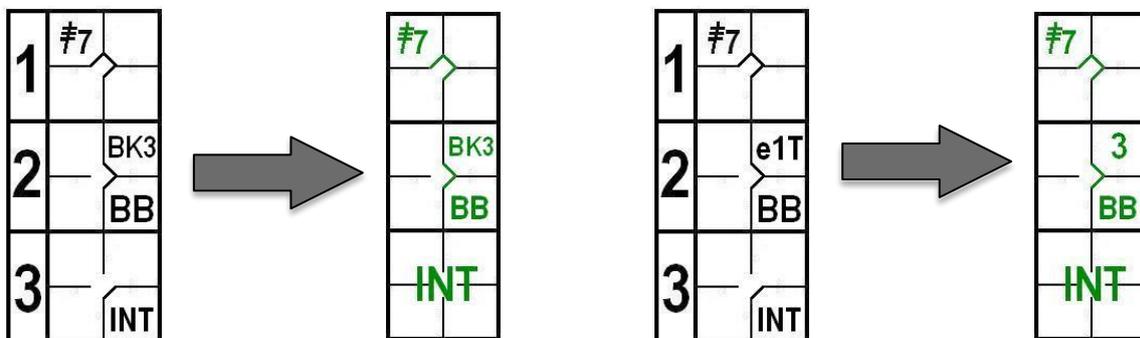
- Comment reconstruire l'avance des coureurs déjà en base au moment de l'interférence ?

Dans la reconstruction on fait avancer les coureurs forcés d'avancer du fait que le frappeur devient coureur.



La reconstruction de la manche est identique dans les 2 cas. Le coureur en 1^{ère} base avance en 2^{ème} base car il est forcé d'avancer.

ATTENTION, dans la reconstruction on ne fait pas avancer un coureur qui n'est pas forcé

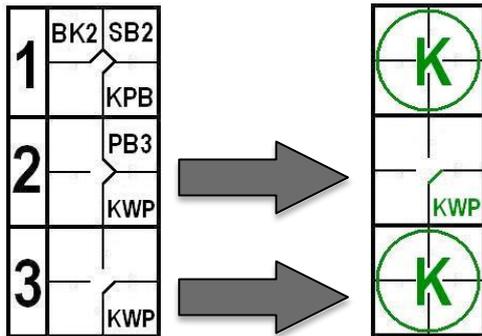


6.5 RECONSTRUCTION D'UN 3^{EME} STRIKE RELACHE

Une défense idéale ne commet pas de balle passée, en revanche le lanceur est responsable de ses lancers fous.

Ainsi, un KPB sera reconstruit en K. KPB est donc une **opportunité défensive**.

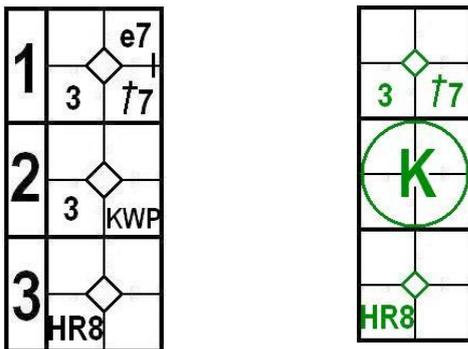
En revanche pour reconstruire un KWP, il faudra prendre en compte le fait qu'il s'agit d'un troisième strike relâché pour déterminer si le frappeur peut avancer ou non en 1^{ère} base.



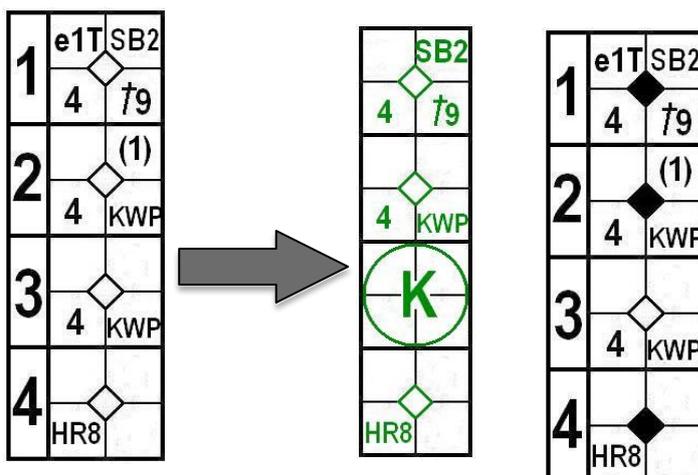
Le KPB devient une élimination.

Pour le 1^{er} KWP, la 1^{ère} base est inoccupée donc on fait avancer le frappeur en 1^{ère} base.

Pour le 2^{ème} KWP, la 1^{ère} base est occupée et il n'y a qu'un seul retrait, le KWP devient donc une élimination.



Le KWP devient une élimination car la 1^{ère} base est occupée au moment de la 3^{ème} prise.

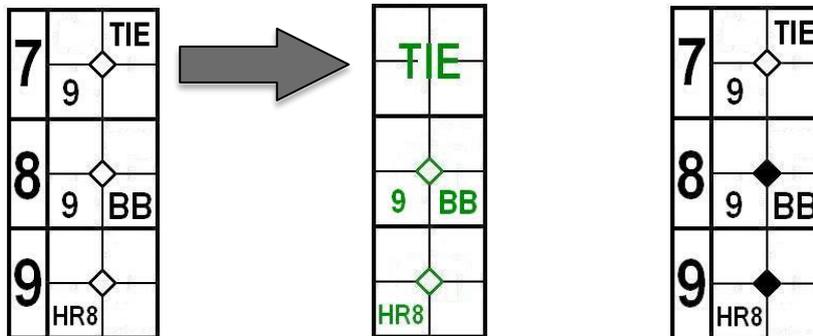


Dans la reconstruction le 1^{er} KWP permet l'arrivée en 1^{ère} base du frappeur car la 1^{ère} base est inoccupée. Le 2^{ème} KWP devient une élimination car la 1^{ère} base est occupée.

6.6 RECONSTRUCTION D'UN TIE BREAK

Le lanceur n'est pas tenu responsable des coureurs placés sur base au début de la manche : un coureur en 2^{ème} base au baseball et au softball

Ainsi dans la reconstruction de la manche, le point marqué par le coureur déjà en base au début de la manche ne sera pas mérité. On ignore le tie breaker.



Remarque : en cas de changement de lanceur, la barre de changement doit être tracée au-dessus du coureur TIE.

7. MOYENNES : PRINCIPES DE BASE

Un certain nombre de moyennes statistiques sont détaillées dans la Règle 9.21.

7.1 MOYENNE DE VICTOIRES D'UNE EQUIPE : AVG

Pourcentage des rencontres gagnées et perdues, diviser le nombre de rencontres gagnées par le total de rencontres gagnées et perdues.

$$\text{AVG} = \text{W}/(\text{W}+\text{L})$$

W= Wins L= Losses

7.2 MOYENNE OFFENSIVE : AVG « BATTING AVERAGE »

Moyenne de régularité à la batte, diviser le nombre total de coups sûrs (hits) (et non le total de bases gagnées sur coups sûrs) par le nombre total de présences à la batte (at bat).

$$\text{AVG} = \text{H}/\text{AB}$$

H= Hits AB= At Bat

7.3 PUISSANCE OFFENSIVE : SLG « SLUGGING AVERAGE »

Puissance à la batte, diviser le total de bases gagnées sur coup sûrs par le nombre total de présences à labatte (at bat).

$$\text{SLG} = \text{TB} / \text{AB}$$

$$\text{TB} = 1\text{B}+2\times 2\text{B}+3\times 3\text{B}+4\times \text{HR} = \text{H}+2\text{B}+2\times 3\text{B}+3\times \text{HR}$$

TB= Total Base

1B = simple 2B=double 3B= triple HR= Home Run

7.4 MOYENNE DÉFENSIVE : FLD% « FIELDING PERCENTAGE »

Moyenne défensive au champ, diviser le total de retraits et d'assistances par le nombre de total de retraits, d'assistances et d'erreurs.

$$\text{FLD}\% = (\text{PO}+\text{A})/\text{TC}$$

$$\text{TC}=\text{PO}+\text{A}+\text{E}$$

PO= Put Out (retraits) A= Assistances TC= Total Chance E= Erreurs

7.5 MOYENNE DE POINTS MERITES : ERA « EARNED RUN AVERAGE »

Moyenne des points mérités du lanceur : multiplier le total de points mérités encaissés par le lanceur par 9 et diviser le résultat par le nombre total de manches qu'il a lancées, y compris les fractions de manches.

Les fractions de manches se comptent en nombre de retraits réalisés dans la manche : 9 1/3 manches et 3 points mérités donneront une moyenne de points mérités de 2.89

$$\text{ERA} = \text{ER} \times 9 / \text{IP}$$

ER= Earned Runs (points mérités)

IP= Inning Pitched (manches lancées)

L'ERA correspond donc au nombre moyen de points mérités encaissés par un lanceur sur un match complet.

Selon la catégorie et la discipline concernée, on peut utiliser un coefficient multiplicateur différent. Par exemple, les matchs de softball sont en 7 manches, donc on multiplie les points mérités encaissés par 7 plutôt que par 9.

7.6 MOYENNE D'ARRIVEES EN 1ERE BASE : OBP

Moyenne d'arrivées en base : diviser le nombre total de coups sûrs, de bases sur balles et de "atteint par un lancer" par le total de présences à la batte (at bat), de bases sur balles, de "atteint par un lancer" et de fly sacrifices.

$$\text{OBP} = (\text{H} + \text{BB} + \text{HP}) / (\text{AB} + \text{BB} + \text{HP} + \text{SF})$$

L'OBP correspond donc à la capacité intrinsèque d'un frappeur à arriver en 1^{ère} base, c'est à dire sans bénéficier d'une erreur ou d'un choix défensif.

ANNEXE AUX MANUELS DE SCORAGE NOUVELLE FEUILLE DE SCORAGE

En date du 24/10/2024, le Comité Directeur Fédéral a validé la demande la CFSS, de mettre en place de nouvelles feuilles de scorages similaires à celles utilisées par la CEB. (Commission Européenne de Baseball)

De ce fait, les feuilles de scorage actuelles (en triplicata) seront encore acceptées durant les saisons 2025 et 2026 afin d'écouler les stocks des clubs.

A partir du 01/01/2027, les feuilles de scorage actuelles ne seront plus acceptées et leur utilisation donnera lieu à une pénalité financière (article 207.1 des RG)

La CFSS transmet la nouvelle feuille de scorage sous un format pdf à toutes les ligues et clubs. La nouvelle feuille de scorage sera également disponible sur le site de la FFBS dans la partie Scorage et Statistiques.

Les clubs auront à leur charge l'impression de ces feuilles en recto (pas de verso) et de les fournir aux scoreurs.

Seule la CFSS a le pouvoir de modifier les feuilles de scorage. Toute modification quelle qu'elle soit, faite par un tiers donnera lieu à une pénalité financière (article 207.1 des RG).

Ci-dessous les 2 évolutions sur ces feuilles que l'on retrouve tant sur la feuille de l'équipe recevante ou visiteuse.

<p>Point 1 :</p> <p>Partie « Position ». Présence d'une case supplémentaire, pour permettre de scorer avec plus d'espace, l'entrée d'un joueur en PR ou PH.</p> <p>Précision : Au début du match, la position défensive initiale doit être saisie le plus à gauche. Au cours du match, si ce même joueur change de position, il faudra utiliser la seconde ligne comme actuellement.</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Pos</th> <th style="width: 70%;">JOUEURS</th> <th style="width: 10%;">N.</th> <th style="width: 10%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>DUPONT Léon</td> <td>24</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid red;">PH 4'</td> <td>MARTIN Lucas</td> <td>12</td> <td style="font-size: 2em; font-weight: bold;">1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="font-size: 2em; font-weight: bold;">2</td> </tr> </tbody> </table>	Pos	JOUEURS	N.		4	DUPONT Léon	24		PH 4'	MARTIN Lucas	12	1								2																				
Pos	JOUEURS	N.																																							
4	DUPONT Léon	24																																							
PH 4'	MARTIN Lucas	12	1																																						
			2																																						
<p>Point 2</p> <p>Les joueurs placés en base suite à un Tie Break (TIE) sont à décompter sur la 2^{ème} ligne pour ainsi toujours obtenir une égalité parfaite (qui est le nombre de batteurs affrontés) lors de ce contrôle.</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="7">CONTRÔLE</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AB</td> <td>SH</td> <td>SF</td> <td>BB</td> <td>HP</td> <td>IO</td> <td>=</td> <td></td> </tr> <tr> <td>27</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>=</td> <td style="border: 1px solid green; font-weight: bold;">35</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>LOB</td> <td>PO</td> <td>TIE</td> <td>=</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>7</td> <td>27</td> <td>3</td> <td>=</td> <td></td> <td></td> <td style="border: 1px solid green; font-weight: bold;">35</td> </tr> </tbody> </table>	CONTRÔLE							TOTAL	AB	SH	SF	BB	HP	IO	=		27	4	1	2	1	0	=	35	R	LOB	PO	TIE	=				3	7	27	3	=			35
CONTRÔLE							TOTAL																																		
AB	SH	SF	BB	HP	IO	=																																			
27	4	1	2	1	0	=	35																																		
R	LOB	PO	TIE	=																																					
3	7	27	3	=			35																																		

**La CFSS remercie tous les bénévoles qui ont
participé à l'élaboration de ce manuel**

**FFBS
Fédération Française
de Baseball et Softball**

41 rue de Fécamp
75012 PARIS

Tel : +33 1 44 68 89 30
Fédération : contact@ffbs.fr
CFSS : cfss@ffbs.fr

<https://ffbs.fr/>
<https://ffbs.fr/commission-federale-scorage-statistiques/>

